FLATOUT 2

PORADNIK





SPIS TREŚCI

Wstęp

Witamy w poradniku do gry samochodowej FlatOut 2! Aby zostać prawdziwym kierowcą, przede wszystkim należy posiadać znaczne umiejętności. My oczywiście nie sprezentujemy ich graczowi, ale dzięki naszemu poradnikowi wiele rzeczy we FlatOut 2 stanie się dużo prostsze. Zapraszamy do lektury poradnika!

Kierowcy



Frank Malcov

Frank Malcov jest 32-letnim byłym mistrzem, który uszkodził sobie głowę i zmiażdżył rękę w wypadku po tym, jak Jack Benton zepchnął go z toru. Od tego czasu, Malcov nie był w stanie wygrać ani jednego wyścigu. Chociaż wszyscy wiedzą, że jego kariera na torze jest skończona, on nadal jest przekonany, że odrobina pracy nad sobą wystarczy, by zrobić comeback w wielkim stylu.

Jack Benton

Szybki, agresywny i utalentowany – tak najczęściej określa się Jacka Bentona. Niewielu jest w stanie doścignąć tego 28-letniego kierowcę, a tylko nieliczni są w stanie przetrwać stłuczkę z nim. Od kiedy skończył 10 lat, wyścigi stały się całym jego życiem, jego drugą naturą. Nawet w wolnym czasie ciężko trenuje, by podszlifować swoje umiejętności. Jack zrobi wszystko, by wygrać - jest zdeterminowany, doświadczony i opanowany.





Jason Walker

Walker jest krótkowzrocznym i agresywnym kierowcą, który często siłą wymusza posłuszeństwo swoich rywali. Na torze Jason słynie z tego, że ostro walczy do samego końca. Często zajmuje jeden pas i trzyma się go, niezależnie od sytuacji. Szczególnie w tłoku, kiedy pozycje często się zmieniają, Jason potrafi kompletnie stracić rozum i spychać wszystkich z trasy, nie przejmując się konsekwencjami.

Katie Jackson

21-letnia Katie przez większość czasu promieniuje radością i beztroską, chociaż niektórzy mają ją za lekko opóźnioną. Często wdaje się w kłopoty na torze - czy to przez jej brak doświadczenia, czy też złą ocenę sytuacji. Te „wypadki” sprawiają, że pozostali kierowcy uważają ją za głupią i upierdliwą, a nie za kogoś, kto nadaje się na bezwzględne tory FlatOut. Ale i tak niektórzy twierdzą, że jej obecność ożywia atmosferę.





Ray Carter

Styl Raya na torze najlepiej podsumowuje jego motto - "Żyj i pozwól jeździć". Chociaż lubi ryzykować, zawsze upewni się, czy jego jazda nie zagrozi rywalom. Ray jest spokojny i wyluzowany - jego styl za kółkiem jest niemalże zupełnie zwyczajny. On nie ściga się dla rywalizacji, tylko dla przyjemności i dlatego jest w stanie ustąpić miejsca innym, bardziej ambitnym kierowcom.

Sally Taylor

Sally Taylor ma 34 lata i była kiedyś przewodniczącą Klubu Niedzielnego Kierowcy. Pewnego dnia odkryła, że jej styl prowadzenia lepiej sprawdzi się na torze, niż podczas godzin szczytu. Lata kiszenia się w korkach sprawiły, że stała się niecierpliwa i nauczyła się szybko reagować na ciągle zmieniającą się sytuację na torze. To sprawia, że jest niebezpieczną i nieprzewidywalną przeciwniczką. Swoje braki w umiejętnościach nadrabia agresją.





Sofia Martinez

Jeśli ktoś jest w stanie zagrozić zwycięstwu Jacka Bentona, tą osobą jest 29-letnia Sofia Martinez. Sofia pochodzi z Ameryki Łacińskiej i wprowadza na tor swoje wyrachowanie. Chociaż jej styl jest kompletnym przeciwieństwem Jacka, to właśnie ona często kończy na pierwszym miejscu. O ile styl Bentona jest agresywny i wyrachowany, Sofia opiera się na czystych umiejętnościach i taktyce. Obiera najlepszy pas i trzyma się go, starając się unikać niepotrzebnych stłuczek.

Samochody

Klasa Derby



Bardzo mały, ale też doskonały w prowadzeniu. Nie zawojujesz nim tras, ale pojeździsz z niemałą przyjemnością.



Niepozorny z wyglądu, ale jak na klasę Derby, wyśmienity – zwłaszcza po tuningu. Mimo napędu na tylną oś, prowadzi się doskonale i bez większych problemów.



Nieco oporny w prowadzeniu, za to nadrabia większymi od poprzedników gabarytami, dzięki czemu Roamer nadaje się nie tylko do wyścigów, ale także przepychanek.



Duże przyspieszenie, napęd na tylną oś czynią z tego auta całkiem niezłego zawodnika na drogach. Warto się w niego zaopatrzyć.



Najlepszy do zawodów Derby, po prostu nie ma sobie równych. Megaodporny, ale także powolny i posiadający małą zwrotność.



Zgrabny i szybki – tak najkrócej można by było opisać Bangera. Świetny zarówno dla tych, którzy lubią niekontaktową jazdę, jak i dla tych, którzy kochają przepychanki na trasie.



Szybki i agresywny, znakomity na asfaltowe nawierzchnie. Jedyną jego wadą jest większa podatność na zniszczenia.



Świetny do Derby – ciężki, lecz mało zwrotny. Nadrabia jednak w porównaniu z innymi zdecydowanie lepszym dopalaczem.



Prawdziwy diabeł w klasie Derby. Szybki, zwrotny i niebezpieczny. Z powodzeniem mógłby konkurować z samochodami z kolejnej klasy.

Klasa Wyścigowa



Nie daj się zwieść pozorom – jego gabaryty są chyba największym atutem. Znakomity do zapoznania się z klasą wyścigową.



Wielki i niezbyt miły w prowadzeniu. W porównaniu z innymi wozami z napędem na tylną oś, ten wypada raczej blado.



Jeśli masz wybór pomiędzy powyższym Boxerem a Mad Rashem, w ciemno bierz drugiego. Znakomity tylno-napędowiec w klasie wyścigowej.



Dobrze sprawdza się w zawodach Derby, ale czuje się jak ryba w wodzie także w klasycznych wyścigach. Duża zwrotność, świetny na szutrowe trasy.



Ciężko przyzwyczaić się do tego auta, ale gdy już to uczynisz, przeżyjesz w nim niezapomniane chwile – znakomite przyśpieszenie!



Jego największym atutem są zbalansowane współczynniki. Dzięki temu sprawdza się w każdym rodzaju wyścigu, również w Derby.



Trudny do opanowania diabeł. Nie wyróżnia się niczym szczególnym, ale prowadzi się znakomicie i lekko.



Po pierwsze: dopalacz. Po drugie: przyśpieszenie. Po trzecie: siła. Najbardziej uniwersalny samochód w klasie Wyścigowej.



Pick-up świetnie sprawdzający się w zawodach Derby i na pustynnych drogach podczas wyścigu. Bardzo dobry dopalacz.



Trudny do opanowania, ale bardzo przyjemny w prowadzeniu, mógłby jednak mieć nieco większy ciężar.



Stworzony do jazdy po asfalcie, choć znakomicie daje sobie radę na innych nawierzchniach. Bardzo niebezpieczny dla świeżo upieczonego kierowcy.

Klasa Uliczna



Hybryda Chili z klasy Derby. Równie słaby (w swoje klasie) i równie niewzbudzający emocji, ale do zapoznania się z klasą Uliczną jest idealny!



Nawet najlepszym kierowcom sprawi nie lada wyzwanie. Napęd na tylną oś w połączeniu z dużym przyśpieszeniem to mieszanka wybuchowa.



Najprzyjemniejszy chyba samochód w klasie Ulicznej. Łatwo się prowadzi, a zarazem można nim poszaleć na trasie. Na pewno pokochasz go od pierwszego przejazdu.



Szybszy od swego poprzednika, lecz bardziej nadsterowny. Jednak aklimatyzacja w nim przebiega dużo szybciej niż w przypadku Scorpiona.



Jego wygląd może sprawić mylne wrażenie przystosowania tego auta do potyczek Derby. Owszem, sprawuje się tam nieźle, ale traktujmy je raczej jako auto terenowe.



Sportowa wersja CTR z klasy Wyścigowej. Powiela zalety poprzednika i to w jeszcze większej dawce!



Napęd na przednie koła i dobry dopalacz – dwie największe zalety w przypadku tego samochodu. Świetny na asfalt, a także nieźle się sprawdza na innych nawierzchniach.



Doskonałe przyśpieszenie nie uratuje go przed fatalnym sterowaniem. Można próbować go okiełznać, ale kosztem zepsucia sobie nerwów.



Znakomity do zawodów Derby. Mimo gabarytów, jest dość zwrotny i miły w prowadzeniu. Jeszcze jedno zaskoczenie: posiada prawie najlepszy fabryczny dopalacz!



Zabójcze przyspieszenie, znakomity dopalacz i... Przypomni się nam Speedshifter oraz jego kiepskie sterowanie.



Jeden z najwygodniejszych pojazdów w klasie Ulicznej. Świetny w prowadzeniu, znakomite osiągi.



Zabójcze przyspieszenie, piękny wygląd i niezły dopalacz to największe atuty Speedevila. Wielu graczom może się spodobać, lecz także nie przypaść do gustu ze względu na wolny czas reakcji.



Bardzo trudny do opanowania wóz, jednak zdecydowanie warty twojego poświęcenia. Gdy nauczysz się nim jeździć, żaden inny przeciwnik nie będzie ci straszny.



Największy, najlepszy, najniebezpieczniejszy w klasie Ulicznej. Jazda z nim to prawdziwe wyzwanie dla każdego kierowcy.

Scenerie tras



Las

Tory przebiegające przez zalesiony region, pełen kanionów i gęstych lasów iglastych. Tartaki i obszary wypoczynkowe są częstym widokiem w tym rejonie.





Trasy w lesie to miejscami sielankowe przejażdżki, a w niektórych momentach prawdziwe „wyciskacze" hamulca. Przede wszystkim musisz być tu przygotowany na nierówności terenu. Trasy nie biegną po równych płaszczyznach, ale są to częste zmiany poziomów. Często przyjdzie ci jechać długą część trasy pod górkę, za którą od razu pomkniesz na złamanie karku w dół. Przydadzą się tutaj auta o zrównoważonych ustawieniach, a także o dużej sile – są to bardzo kontaktowe trasy.

Dwie najgroźniejsze przeszkody, jakie przyjdzie ci spotkać w leśnych trasach to bez wątpienia:

- ciężarówki często stojące na środku drogi – jedyny możliwy przejazd to nad nimi (poprzez skocznie), albo pod nimi

- pale drewna leżące zazwyczaj na poboczu, bardzo często na zakrętach, duże niebezpieczeństwo.

Typy tras:

Timberlands – trasy dość proste, zazwyczaj oparte na kole lub owalu. Same zakręty nie stanowią trudności, nie ma tu żadnych nawrotów, albo zmyłek. W sam raz na początek kariery.

Pinegrove – wiele zakrętów o kącie prostym, bardzo dużo spadków terenu, z których mkniemy z karkołomną prędkością.

Pola

Te wyścigi rozgrywają się podczas jesiennych żniw. Trasy prowadzą przez błotniste drogi, nieliczne odcinki asfaltu, mijają bele siana, obory i wiejskie farmy.







Trasy z pozoru proste, ale tylko na pierwszy rzut oka. Łatwo tu ulec pokusie szybkości – szerokie trasy nakłaniają do szarżowania, ale żwirowe podłoże szybko wybije ci to z głowy. Pobocza są równie zdradliwe: są nimi często wgłębienia lub rowy melioracyjne, które zmniejszają prędkość twego auta, a przy większych szybkościach mogą spowodować bardzo niebezpieczny wypadek. Preferowane są tu auta o dużym ciężarze i sporym przyśpieszeniu.

W scenerii pola, zaskoczyć będą cię mogły:

- kryte mosty (gdy będziesz rozpędzony, ciężko będzie wstrzelić się idealnie w wyznaczony przejazd, uderzenie w ścianę może drastycznie zniszczyć twoje auto)

- stojące w różnych miejscach na trasie traktory, kombajny, taczki.

Typy tras:

Whattahoo Ranch – trasy krótkie o prostych schematach. Liczne proste, na których spotkasz jednak utrudnienia w postaci drobnych zakrętów. Przy nich będziesz musiał naprawdę katować hamulec.

Farmlands – dość zróżnicowane trasy, ale też szerokie i całkiem bezpieczne. Podobnie jak Timberlands w scenerii „las”, nadają się one doskonale dla początkujących.



Pustynia

Opuszczone rafinerie, pył, skały i piekielny upał – to wszystko można znaleźć tu, na opuszczonym pustkowiu. Drogi o znacznym nachyleniu i małe tory sprawiają, że walka jest tu bardzo kontaktowa.





Największym wrogiem na pustynnych trasach jesteś tym samym. Łatwo dać się ponieść niezbyt trudnym i szybkim trasom, ale jak to zwykle bywa, diabeł tkwi w szczegółach. Na trasach spotkasz wiele przeszkód dużego kalibru, jak na przykład silniki odrzutowe od samolotów, które nie dość, że spowolnią twoje auto, to jeszcze mogą je solidnie uszkodzić. Duża prędkość maksymalna i spore przyśpieszenie to cechy najbardziej pożądane w autach ścigających się po pustynnych bezdrożach.

Przeszkody pustyni to przede wszystkim:

- podjazdy z rur, bardzo często niestabilne

- dziurawe mosty, a pod nimi ogromna przepaść.

Typy tras:

Desert Oil Field – bardzo kręta trasa. Jednak wszystkie łuki są bardzo długie, co nieco ułatwia przejazd. Na łukach tych bardzo łatwo urządzić przepychanki z przeciwnikami, aby na końcu wyrzucić ich z trasy, zdobywając przy tym przewagę.

Desert Scrap Yard – typowo wyścigowa trasa. Łatwe zakręty o kącie prostym, szerokie trasy, ale też walające się wszędzie duże części od samolotów.

Desert Town – w dużej części asfaltowa trasa z wieloma pochyłościami. Duże szybkości, jakie będziesz tu osiągał, sprzyjają wielu wypadkom, często widowiskowym. Wykorzystaj to, aby wyeliminować swoich przeciwników.

Kanał

Wyścig prowadzący przez kanały na obrzeżach dużego miasta. Znajdziesz tu wiele alternatywnych tras i sklepów.







Są to typowo techniczne trasy. Przed startowaniem w tego typu wyścigach nie wystarczy stuningowanie auta. Warto ulepszyć swoje nerwy, a najlepiej wymienić je na stalowe. Szalę zwycięstwa często przeciążają tu cechy samochodu. Mamy tu do czynienia z asfaltowymi nawierzchniami, a więc po pierwsze – przyśpieszenie. Po drugie: prędkość maksymalna. Po trzecie i najważniejsze: dopalacz!

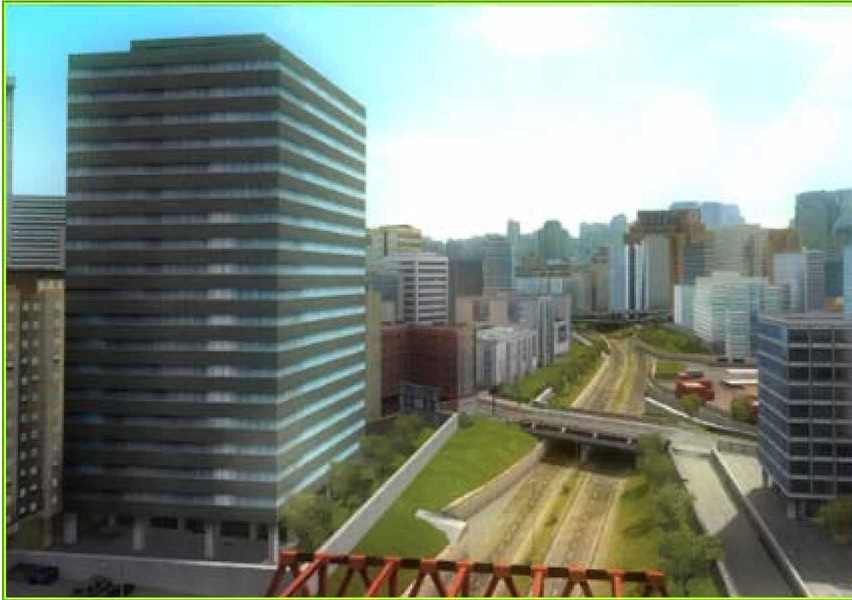
Najbardziej będziesz musiał uważać tu na dwa rodzaje pułapek:

- gęsto stojące samochody – czy to przy ulicach, czy na parkingach

- wjazdy do myjni samochodowych – ciasne, co zwiększa ryzyko nie zmieszczenia się w nich.

Typy tras:

Water Canal 1, 2 i 3 – wszystkie trasy są bliźniaczo do siebie podobne. Ich cechy charakterystyczne to: zdecydowanie duża ilość rozjazdów (które bynajmniej skrótami nie są), rozlokowane przy ulicach przeszklone sklepy, przez które można przejechać, tudzież wepchnąć w nie rywala. Dzięki bardzo długim prostym i asfaltowej nawierzchni osiągniesz tu naprawdę olbrzymie prędkości!



Miasto

Kolorowa dzielnica handlowa, zawierająca liczne parki, małe sklepy i drapacze chmur.





Wiele podobieństw do tras w scenerii „Kanał”, ale tutaj dodatkowo przeszkadzać ci będzie nagromadzenie wielu maleńkich przeszkód. Oznaczenia robót drogowych, znaki (często leżące na ziemi i służące za skocznie) to tylko niektóre - często na pierwszy rzut oka niewidoczne - przeszkody, jakie tu napotkasz.

W tego typu trasach, najwięcej będzie mniejszych przeszkód, lecz zdarzą się także elementy większego kalibru. Oto one:

- drewniane podjazdy na place budowy (łatwo z nich spaść i uszkodzić pojazd)

- naczepy od ciężarówek stojące niekiedy na środku jezdni.

Typy tras:

City Central – bardzo nieregularne i kręte trasy z kilkoma rozjazdami, które pozornie wydają się być skrótami. W rzeczywistości jednak stanowią krótszą alternatywą, lecz także trudniejszą do pokonania. Decyzja, którędy lepiej jechać, zależy od twoich upodobań: krótko i trudno czy też długo i łatwo.

Downtown – trudne trasy z przemykaniem między blokami, jazdą pod tunelami oraz przepychaniem się z rywalami. Zakręty są tu bardzo często spotykane w formie skrzyżowań, a więc są bardzo ostre i niebezpieczne.

Wyścig

Stare, naprawiane tory wyścigowe stanowią wyśmienite miejsce do wyścigu demolki.







Uwaga, pozory mylą! Trasy w tej scenerii to nietypowe trasy wyścigowe. Owszem, są zamknięte i przeznaczone do samochodowych sportów, ale w większych częściach są aktualnie remontowane, co na pewno nie czyni jazdy radosną i bezstresową. Szeroko otwarte oczy, refleks i nerwy ze stali – to wszystko musisz zabrać ze sobą do samochodu.

Jedna z powyższych przeszkód jest już ci znana, ale warto zwrócić szczególną uwagę na kolejną:

- pierwsza, to zapewne doskonale już ci znana naczepa, często występująca z ciągnikiem siodłowym (na obrazku widoczny jest też dźwig, za którego łyżkę można łatwo się zaczepić)

- kolejna, to nic innego, jak remontowana ulica (zazwyczaj przy niej będziesz mógł wybrać dwie opcje, czyli przejazd górą, pasem z asfaltem i przejazd dołem, piaskiem).

Typy tras:

Speedway – będziesz miał tu dużo okazji do przepychanek z przeciwnikami. Zakręty są umieszczone bardzo często, co sprzyja wyprzedzaniu i wypychaniu z tras rywali.

Whattatoo Raceway – trasy oparte na owalach, jedynie kilka zakrętów może sprawić ci trudność, jednak większość to czysta, sportowa jazda. To właśnie na tych trasach liczą się przede wszystkim twoje umiejętności jazdy, a nie demolki.

Wyczyny kaskaderskie

Uwaga! Przed pierwszą rozgrywką koniecznie obejrzyj samouczki, które dokładnie pokażą ci, jak poradzić sobie z poszczególnymi zawodami.



Baseball

Celem tego wyczynu kaskaderskiego jest takie wystrzelenie kierowcy, aby ten został uderzony przez kij i wystrzelony na jak najdalszą odległość. Kierowca nie może zostać złapany przez jedną z wielkich rękawic. Dodatkowy bonus za wystrzelenie kierowcy na trybuny.

Basketball

Aby wygrać, musisz wyrzucić swego kierowcę w ten sposób, aby ten przeleciał przez kosze o jak największej punktacji. Dodatkowe bonusy za „czyste" wpadnięcie przez obręcz.





Bowling

Czyli poczciwe kręgle. Pokonaj rywali zbijając jak największą liczbę pinów.

Curling

Wystrzel swojego kierowcę tak, aby znalazł się jak najbliżej środka tarczy. Ale uważaj, każde lądowanie będzie odznaczone odważnikiem, który później, przy nieumiejętnych kolejnych lądowaniach, może zostać przesunięty! Wówczas punktacja się zmieni!



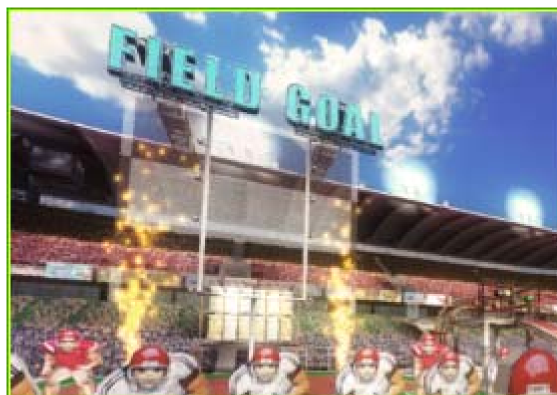


Darts

Celuj swoim kierowcą w podświetlony fragment tarczy i osiągnij lepszy wynik od konkurentów.

Field Goal

W jak najkrótszym czasie zdobądź gola wymijając samochodem ruszające się manekiny. Im krótszy czas, tym większe szanse na zwycięstwo.





High Jump

Wystrzel kierowcę jak najwyżej, aby przykleił się do maty na większej wysokości niż rywale.

Ring of Fire

Przeleć kierowcą przez jak największą liczbę płonących pierścieni, aby na końcu zebrać bonus „chłodzenie” za wpadnięcie do basenu.





Royal Flush

Zdobądź pokera lub kolor strzelając kierowcą do poszczególnych kart.

Ski-Jump

Bądź jak Adam Małysz bez nart i osiągnij lepszą długość na najprawdziwszej skoczni narciarskiej pokrytej śniegiem.





Soccer

Twój kierowca to piłka, a główny cel to trafienie w „okienko”. Sprawa jednak nie jest prosta, bo bramkę osłania kartonowy bramkarz, który rolę swoją odgrywa zaskakująco skutecznie.

Stone Skipping

Czyli popularnie nazywane „puszczanie kaczek". W momencie zetknięcia się twego kierowcy z taflą wody, naciśnij odpowiedni przycisk, aby wystrzelić go raz jeszcze. Im więcej podbić, tym więcej punktów gwarantujących wygraną.



Derby

Zasada tych zawodów jest bardzo prosta: wygrywa ten, kto zdobędzie najwięcej punktów. A te z kolei zyskasz na kilka różnych sposobów:

- poprzez kasację rywala
- poprzez stłuczkę
- poprzez utrzymanie się w ostatniej trójce.

Musisz także pamiętać o upływającym czasie, w którym należy choć raz zetknąć się z którymś z rywali. W przeciwnym razie zostaniesz zdyskwalifikowany.

Do samych zawodów Derby warto zainwestować w odpowiedni samochód, posiadający duże współczynniki „siła" i „ciężar". Zaś sama rozgrywka sprowadza się do prostej taktyki: uderzaj najlepiej w bok i tył auta przeciwnika, unikaj czołowych zderzeń (zwłaszcza przy dużych prędkościach), a także bądź ciągle w ruchu! Nieruchomy pojazd to doskonały cel dla innych, więc możesz by pewien, że nawet sekundowy postój na placu Derby, skończy się wgiętą blachą.

Gas Station Derby

Derby odbywające się wśród dystrybutorów z benzyną, powodowane wybuchy nie uszkadzają jednak żadnego auta, a jedynie uatrakcyjniają zabawę. Teren prosty, bez żadnych wzniesień i przeszkadzajek.





Parking Lot Derby

Parking przed supermarketem to doskonałe miejsce do demolki. Delikatne wzniesienia i wiele elementów do zniszczenia (dodających nitro!).

Skyscraper Derby

Plac budowy wieżowca, wgłębienia wypełnione wodą, przeszkadzające metalowe słupy oraz walka pod dachem to największe atrakcje tej planszy. Dwa słowa najkrócej opisujące te derby: krótko i intensywnie!





Derby Bowl 1

Pierwsza plansza zbudowana specjalnie na potrzeby tych zawodów. Na samym jej środku znajduje się delikatne wzniesienie o kształcie kwadratu, na którym odbędzie się główna część „spektaklu”.

Derby Bowl 2

Teren bardzo podobny do Skyscraper, jednak już bez wieżowców. Wiele małych górek i wgłębień (niektóre wypełnione wodą) zapewniają niezapomniane wrażenia i kraksy na olbrzymią skalę.





Derby Bowl 3

Wielka okrągła plansza, a w środku niej ogromny dół, w którym odbywa się prawdziwa demolka! Lubiana przez wszystkich dzięki widowiskowości (niesamowicie daleki skoki to tu normalka).

Sklep z modyfikacjami



Sklep z modyfikacjami podzielony jest na sześć części: silnik, skrzynia biegów, rura wydechowa, zawieszenie, opony i hamulce oraz karoseria. Zasadniczo w sklepie nie ma takich części, które pogorszą osiągi twojego auta. Zazwyczaj odbywa to się w ten sposób, iż każda poszczególna część poprawi statystyki samochodu, nie ingerując w inne ustawienia. Zaprezentujmy jeden przykład (widoczny po lewej stronie). Po zainstalowaniu profesjonalnej karoserii zmalała cecha „przyśpieszenie", gdyż wzrosła masa pojazdu. Zwiększyły się jednak „siła" i „ciężar", co pozwoli nam osiągać większe sukcesy w zawodach Derby. Staraj się dostosowywać zakup części tak, aby pasowały one pod charakter rozgrywki.

Porady ogólne

1. Na początku wyścigu nie pchaj się od razu na początek stawki. Nie warto, gdyż twoi przeciwnicy zajęci wywalczaniem sobie lepszej pozycji, będą obijać swoje samochody, wytracać prędkość, a czasem nawet wypadać z trasy.

2. Zachowaj zimną krew do końca przejazdu! Jeśli w wyścigu są cztery okrążenia, a pozycję lidera zajmiesz już w drugim i odstawisz peleton na dużą odległość, nie spoczywaj na laurach i nadal bacznie obserwuj trasę! Mogą przydarzyć ci się ekstremalne sytuacje, kiedy przy kolejnym okrążeniu natrafisz na środku trasy dużą przeszkodę, której wcześniej nie było, a która została przesunięta przez któregoś z przeciwników.

3. Korzystaj z praw fizyki! Wykorzystuj elementy otoczenia, aby utrudnić przejazd rywalom. Strącaj bele drewna, przesuwaj ramiona dźwigów i co ci tylko przyjdzie do głowy.

4. Tu nie ma zasad fair play. FlatOut 2 to przede wszystkim przepychanki na trasach. Kwestiami moralnymi się nie przejmuj. Przeciwnicy bez skrupułów będą cię chcieli wyeliminować na wiele, nie do końca czystych, sposobów. Odwdzięcz im się pięknym za nadobne.

5. Korzystaj z nitro, aby łatwiej wychodzić z zakrętów i kontrolować poślizgi. Demoluj co się da! Dzięki temu zdobędziesz jeszcze więcej nitro!

6. Bądź pewny siebie przy skokach. Nawet niewielki kąt może zadecydować o obrocie twego auta w powietrzu. A jak wiadomo, samochodu kontrolować się wówczas nie da. Kiedy jedziesz „łeb w łeb” z innym uczestnikiem wyścigu i dojeżdżacie razem do wzniesienia lub skoczni, lepiej zwolnić, przepuścić konkurenta pierwszego, a później przegonić go na ziemi. Stykanie się z innymi samochodami w powietrzu nie jest dobrym pomysłem.

Rozpowszechnianie całości lub części poradnika bez pisemnego zezwolenia
CD Projekt sp. z o.o. w jakiejkolwiek postaci jest zabronione.
© CD Projekt sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone
www.gram.pl

gram.pl